

Stručni rad

IGRIFIKACIJA U NASTAVI

Ivica Borić, profesor mentor geografije i talijanskog jezika i
književnosti

SSŠ bana Josipa Jelačića Sinj

Sažetak

Suvremeni učitelji i nastavnici suočeni su s izazovima digitalnog doba koji se često očituju u manjku motiviranosti i koncentracije učenika. Jedan od načina kako se učenicima približiti i ostvariti odgojno-obrazovne ishode je i uvođenje oblika igre u nastavni proces. Digitalizacija nam omogućava korištenje brojnih digitalnih alata uz pomoć kojih se može osuvremeniti nastava uvođenjem elemenata zabave i igre.

Ključne riječi: digitalni alati, suvremena nastava, igra, igrifikacija

1. Uvod

Informacijsko-komunikacijske tehnologije (IKT) se koriste s ciljem jačanja kreativnosti, dinamičnosti, fleksibilnost nastavnog procesa. Na taj način nastava učeniku postaje bliža i zanimljivija. Suvremeni sustav odgoja i obrazovanja na bilo kojoj razini nedjeljiv je od upotrebe novih digitalnih tehnologija. Uvođenje IKT-a u nastavni proces nikao ne isključuje tradicionalne oblike nastave, već ih obogaćuje i nadopunjuje. Generacije koje se danas školuju rođene su u digitalnom dobu i obrazovni sustav mora pronaći način kako se uspješno prilagoditi promjenama koje donosi brz razvoj digitalnog doba. Neupitno je da se sveopća digitalizacija odražava na rast i razvoj djece, učenika i mladih. Mladi danas veliki dio slobodnog vremena provode u digitalnom okruženju, bilo da igraju video igrice, slušaju glazbu, razgovaraju, druže se, uče. Ukoliko se nastava odvija isključivo na način da su učitelj ili nastavnik dominantni u prenošenju znanja, a uloga učenika se svodi na pažljivo slušanje ishodi će se teže i sporije ostvariti. Takav oblik nastave većinu učenika ne motivira na aktivan rad. Upotreba IKT-a u nastavi zasigurno nije jedini način uključivanja učenika u aktivnu nastavu ali je dobar način pridobivanja učenika za aktivniji rad. Nastava koja se izvodi pomoću IKT-a podrazumijeva korištenje interneta koji nudi raznolike alate za provođenje različitih oblika nastave kao što su provjere znanja, rasprave, suradničko učenje i sl.

2. Igrifikacija

Kada se na ispravan način koristi u nastavi, internet može pospješiti ishode učenja. Važnu ulogu u tom procesu ima igrifikacija. Tim pojmom se označuje primjena igara ili elemenata igara u situacijama koje nisu isključivo povezane s igrom, s ciljem povećane motivacije i koncentracije [4]. Mladima je igra bila ona digitalna ili tradicionalna prirodno i prihvatljivo okruženje u kojem se oni dobro osjećaju. Stoga se mnogi ishodi učenja mogu ostvariti u potpunosti ili djelomično kroz igru. Stvaranje pozitivnog okruženja ključ je uspjeha bilo kojeg posla pa tako i obrazovanja. Uvođenje igre u sustav odgoja i obrazovanja može pozitivno djelovati na motiviranost i aktivnost učenika. Zadovoljstvo učenika cilj je svakog dobrog obrazovnog sustava. Igrifikacija učenicima ne donosi samo nove spoznaje i vještine nego i mogućnost međusobnog natjecanja i dokazivanja. Kod mladih takvo okruženje može potaknuti želju za stvaranjem novih znanja i vještina. Igrifikacija nije samo stvaranje i igranje igara nego i poticanje poželjnih oblika razmišljanja i ponašanja. U procesu odgoja i obrazovanja ti se oblici razmišljanja i ponašanja koriste u svrhu stjecanja znanja i vještina. Igra se koristi kao pomoćno sredstvo povećanja interesa i koncentracije kod učenika s ciljem usvajanja određenih informacija. Kombinacijama različitih oblika rada koji uključuju i igru kod učenika je lakše probuditi interes za učenjem. To znači da su takvi oblici rada upotrijebljeni u situacijama koje nisu usko povezane s okruženjem samih igara (primjenjuju se elementi igre u ne-zabavnom okruženju kako bi se povećala motivacija, trud ili lojalnost). Nastava je područje u kojem se igra može primijeniti i poslužiti kao pomoćno sredstvo za prevladavanje nedostatka angažmana i interesa ili dosade. Važno je prije svega postaviti cilj te se zapitati koje emocije se

žele pobuditi kod učenika i što bi učenik trebao doživjeti i zašto. Dobro dizajniran sistem će omogućiti vođenje učenika dobro isplaniranom rutom do predodređene destinacije, pri čemu će samo putovanje rezultirati zadovoljstvom i upijanjem novih informacija. Upotrebom igara u procesu učenja dolazi do aktivnog uključivanja učenika u igru i težnju ka rješavanju problema. Učenik (igrač) igrajući igru dobiva trenutnu povratnu informaciju doživljavajući „očaravajuću obuzetost“ u kojoj se izazov podudara s vještinama, mogućnostima i sposobnostima igrača. Igra obuhvaća mnoge važne aspekte učenja, kao što su interakcija, poduzimanje rizika, prilagodba, izazovi, davanje tražene informacije „na vrijeme“ i „na zahtjev“ te stavljanje iste u odgovarajući kontekst i situaciju [5].

Uvođenjem elemenata igre i zabave kod učenika povećava osjećaj zadovoljstva, a zadovoljniji učenik lakše ostvaruje ishode. Izazov igrifikacije može biti nedostatak precizno definiranog cilja koji može umanjiti razinu učinkovitosti u usporedbi s primjenom tradicionalnih metoda rada [3]. Suvremene oblike poučavanja prilagođene potrebama novih digitalnih generacija potrebno je kombinirati s kvalitetnim i u sustavu odgoja i obrazovanja dokazno učinkovitim tradicionalnim metodama rada. Dobro osmišljena kombinacija tradicionalnih i suvremenih metoda poučavanja ključ je uspjeha obrazovanja. Igrifikacija je za učenika prilika da uči u zanimljivijem okruženju, a za nastavnika saveznik u pronalaženju načina za aktivnije sudjelovanje učenika u obrazovnom procesu. Igrifikacija kao suvremena pedagoška metoda usmjerena je na učenika, njegove potrebe, interese i motive, potičući kreativnost, komunikaciju, samostalnost i kritičko mišljenje kroz elemente igre i zabave [1]. Igra u nastavnom procesu može biti dio suradničkog učenja u kojem učenici uče u parovima ili malim skupinama s ciljem rješavanja zajedničkoga problema, istraživanja zajedničke teme ili nadogradnje uzajamne spoznaje radi stvaranja novih ideja, novih kombinacija ili jedinstvene inovacije [2]. U suvremenoj nastavi aktivna uloga učenika je u samom središtu odgojno-obrazovnog procesa. Zbog toga i ne čudi potenciranje uvođenja elemenata igre u nastavu [2].

2.1. Digitalni alati

Učiteljima i nastavnicima danas je na raspolaganju mnogo digitalnih alata kroz koje mogu obogatiti i osuvremeniti nastavu. Osobito su popularne i jednostavne za korištenje Web 2.0. aplikacije. Ovi alati omogućuju suradničko pisanje, odnosno, omogućuju skupini korisnika suradnju pri izradi i objavljivanju sadržaja na internetu. Web 2.0 je pojam koji je obilježio Internet proteklih nekoliko godina i donio mnoge promjene u načinima na koji se on koristi. Učitelj i nastavnik ne moraju poznavati napredne digitalne vještine, osnovno znanje rada na računalu dovoljno je za kvalitetno korištenje Web 2.0. aplikacija. Također, učenicima su dovoljna osnovna informatička znanja kako bi koristili sadržaje tih aplikacija. Aplikacije su međusobno dosta slične za korištenje i stvaranje digitalnog sadržaja što olakšava njihovu upotrebu. Digitalni alati nude mnoge funkcije: korištenje i stvaranje interaktivnog sadržaja, stvaranje zbirke interaktivnih sadržaja, stvaranje razreda i praćenje rezultata učenika, dijeljenje interaktivnih sadržaja na vanjskim stranicama, korištenje sadržaja u pisanom obliku.

Većina popularnih digitalnih alata iz područja igrifikacije je besplatna ili su pojedine njihove funkcije besplatne. Postoji mogućnost korištenja zajedničkih preplata na razini školske ustanove što uistinu čini ove aplikacije dostupne svim učiteljima i nastavnicima. Najpopularnije digitalne aplikacije u svijetu igrifikacije su: Learning Apps, Wordwall, Kahoot, Quizizz, H5P, Wizer, Genially, Quizlet.

3. Zaključak

Uvođenje digitalne igre u nastavu zahvaljujući digitalizaciji postalo je jednostavno i dostupno mnogima. Igrifikacija kao nastavna metoda postaje sve popularnija i sve prisutnija u hrvatskim školama.

Brojna predavanja, webinar, radionice danas se održavaju na temu igrifikacije, a učitelji i nastavnici prepoznaju njene prednosti u kombinaciji s drugim tradicionalnim i suvremenim oblicima rada. Digitalizacija nastave kroz igre nudi brojne mogućnosti za učenje i uvježbavanje sadržaja učenja koje suvremena nastava uočava i koristi. Tako koncipiranu nastavu učenik vidi kao sebi blisku te na nju reagira emocionalno i motivirano. Digitalna igra učeniku pruža i povratnu informaciju o njegovom radu što utječe na to da se svojevremeno mijenja, dopunjuje svoje znanje i razvija kompetencije. Samovrednovanje je važan oblik rada suvremene nastave. Kroz digitalne igre učenici se međusobno povezuju, umrežavaju što dodatno motivira na rad i angažman. Bitno je da igra koju koristimo u poučavanju i učenju bude u funkciji ostvarivanja odgojno-obrazovnog ishoda i unutar planiranog vremenskog okvira kako igra ne bi postala sama sebi svrhom. Igrifikacija može pomoći u uključivanju manje motiviranih učenika, kojima na taj način raste samopouzdanje i motiviranost. Igrifikacija je primjenjiva u svim nastavnim predmetima i svim etapama nastavnog procesa; uvodni dio sata, obrada, ponavljanje, provjera znanja.

4. Popis literature

- [1.] Kapp, K. (2012.) The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education
- [2.] Matera, M. (2015.) Explore Like a Pirate: Gamification and Game-Inspired Course Design to Engage, Enrich and Elevate Your Learners
- [3.] Sandusky, S. (2017.) Gamification in Education
- [4.] Portal za škole. URL:
- [5.] http://www.skole.hr/obrazovanje-i-tehnologija?news_id=15394 (3.2.2020.)
- [6.] Tulloch, R. (2014.) Reconceptualising gamification: play and pedagogy